

# 0年代スポーツマンガ世界

## ——『アイシールド21』論——

酒井 伶奈

### 第一章 先行論文まとめ

する。

はじめに

近年のヒット作のなかにはいくつかのスポーツものと呼ばれるジャンルが含まれている。自分もこのジャンルの作品を視聴する機会が比較的多かったことから、このジャンルが近年多くみられることに興味を抱いた。そして自分がこのスポーツもの、というジャンルを本格的にみるようになったきっかけである『アイシールド21』を改めて見返してみた。

『アイシールド21』とは、二〇〇二年から二〇〇九年まで「週刊少年ジャンプ」で連載されたアメリカンフットボールを題材としたスポーツマンガである。

この作品は、高校に入学したばかりの小柄で気弱な少年・小早川瀬那がアメリカンフットボール部に入部するところから物語が始まる。入部当初彼はマネージャー的な役割を行う

「主務」として入部するが、彼の優れた脚力をキャプテンである蛭魔妖一に見出され、「アイシールド21」という名を与えられ、選手として試合に出場することになる。その性格から、初めは試合に出ることも恐怖心を抱いていたが、チームメイトやライバル校の選手たちとの交流を通じて高校の全国大会決勝・クリスマスボウル出場を目指していく。この作品は全三七巻であるが、三四巻までで高校の全国大会とそれに向けた特訓を描き、三五巻から三七巻で「世界編」として高校アメフトワールドカップの試合を描いている。

本作には近年のスポーツマンガの特徴とスポ根マンガの要素が混じりあう部分がいくつかみられる。この『アイシールド21』を分析対象として、近年のスポーツマンガについて考えていきたい。

なお、テキストの引用は、マンガ版『アイシールド21』（二〇〇二年二月～二〇〇九年一〇月 全三七巻 集英社）を使用する。論中では『アイシールド21』（●巻●頁）と表記

『アイシールド21』をメインテキストとして扱った論文はないため、ここでは主に近年のスポーツマンガや、スポーツマンガの時代による変遷について取り上げられている論文等のまとめを行う。

#### \*アイデンティティ形成

白松賢（1）は現在の若者について、自己の位置が不安定な為を生ずるアイデンティティ形成の問題を抱えているとし、それを考える際時代によるスポーツマンガの主人公の変化に着目した。白松は、一九六〇年代以降に登場するスポーツマンガの主人公のアイデンティティ形成の変化について以下のように述べている。

一九六〇年代は、アイデンティティ形成に内的確信を重視していた時期であり、一九七〇年代後半から一九八〇年代前半は、一九六〇年代のスポーツマンガによって形成されたスポーツに付随する物語によって、アイデンティティが確立されている。（中略）一九八〇年代より、スポーツマンガにおける主人公のアイデンティティ形成には他者の承認が重要となり、主人公はアイデンティティを確立するための他者を見いだしていかねばならなくなった。

このように、スポーツマンガの主人公のアイデンティティ形成は時代によって変化しており、六〇年代には内的確信が重視されていたが、八〇年代にはこのアイデンティティの形成には他者の存在が非常に重要視されるようになった。そして、その変化は社会的な影響を強く受けたものであると考えられ、同時にスポーツマンガの中で展開されるアイデンティ

ティール形成の過程は社会的に影響を与えていると考えられる。本論では作中にみられる主人公の行動や考え方を通して、主人公のアイデンティティ形成について考察したい。

### \*スポーツマンガとジェンダー

スポーツマンガにおいて発生する女性のジェンダー問題に関しては、主に女子マネージャー・女子選手・女性監督の三タイプ（役割）に分かれて考察されている。

女子マネージャーに関して、高井昌史<sup>(2)</sup>は彼女たちが男性集団に参入しながらも性の対象として描かれ、このような集団から疎外される存在であることを指摘している。この女子マネージャーについては、第三章で詳しく取り上げる。

女性監督について、藤田由美子<sup>(3)</sup>は近年いくつかの野球マンガに描かれるようになった男性集団内における女性監督について分析している。この分析において少年マンガ（チームの構成員が男性である）に登場する女性監督は初めチーム内部からの激しい抵抗等によって拒絶されるが、自身の持つ優れた能力により、男性的な集団への参入が認められているとされている。しかしこのように、男性的な集団への女性の参入が成功した場合においても以下のような問題が残ることを併せて指摘している。

一方、女性監督たちは、「女」であることにより、周囲の男性たちからの「好奇」のまなざしを受ける存在でもあった。肉体の一部を強調する描画、男性登場人物による発言、といったさまざまな仕方、彼女たちは「女性性」を表現する存在<sup>11</sup>「見られる客体」として構築される。

藤田は、彼女たちに向けられるこのようなまなざしが集団の外部からのものであることを指摘し、その「外部」が作中のみでなく想定される読者のまなざしを含んだものであると述べている。

また先程述べたような、優れた能力を持たない女性に関しては、「半人前」として見られ

続ける「女」カテゴリーが維持され続けている」という点も指摘している。

このように女性監督が男性集団内へ参入していかうとする傾向に関して、藤田は以下のように述べている。

彼女たちが「男の世界」である「高校野球」で監督として指揮をすることには、「常識的に考えれば）女が野球なんて（するものではない）」という、ジェンダー秩序に根ざした支配的な言説への挑戦である。それは、ホモソーシャルな高校野球部における欲望のありように、小さいながらも風穴を開けようとするものかもしれない。

『アイシールド21』内で展開されるアメリカンフットボールの世界もこれらの高校野球を描いたマンガ同様、基本的に「男の世界」を描いたものであると考えられる。これは、浦瀬和也<sup>(4)</sup>が「ホモソーシャル・ファンタジー」を提供するメディアの一つとしてスポーツマンガの存在を挙げた際、分析対象の一つとして挙げられていた本作が後述の条件「ホモソーシャル・ファンタジー」が作られる条件にあてはまることから明らかである。この「ホモソーシャル・ファンタジー」は現実とは異なる要素を含みつつ、男性同士の絆を物語的に描いたものを指す。この分析では、「ホモソーシャル」性を構成する要素として、「上下の回想関係を明示する呼称や言葉遣い」、「男らしさ」を表現する常体・命令形・男言葉、読者の異性愛を保証するエロティックな女性描写」の存在が指摘された。また、「ファンタジー」の構築は、「歴史性」を意識させる伝説化などの要素に加え、非現実的設定」によってなされており、そこには「お笑い」の要素が含まれることが指摘されている。

本論では女性監督の分析は行わないが女子マネージャーおよび女子選手の分析時においてこの「能力と男性集団への参入」の問題について同時に考察する。

女子選手については主に少女マンガに登場する選手たちを対象として考察されている。堀籠美佳<sup>(5)</sup>は一九七〇年代のスポ根少女マンガの特徴について以下のように述べている。

主人公の少女たちがスポーツを通して女性性を超えようとしていくイメージが強かった。(中略) 女性の強さを表すイメージが強かったのが70年代のスポ根少女マンガの特徴であった。

70年代のスポ根少女マンガは、女性自身の内面のジェンダー越境を試みている作品であった。伝統的な女性役割やイメージとスポーツをする女性の間にはときとしてジェンマが生じることを述べたが、70年代のスポ根少女たちはこの葛藤を超越する存在として描かれていた。

ここでは、七〇年代の少女スポーツマンガでは全体的に女性性を乗り越えようとする女子選手像が描かれてきたことに注目したい。

これに対し、二〇〇〇年以降の作品では少女から自分らしさへの変化ではなく、少女から女性へと変化する様子が描かれることが多い。そしてその点で女性が主人公となるスポーツものでは、女性らしさが重要視されるようになったことが指摘されている。堀籠は、七〇年代と二〇〇〇年以降の女子選手の描かれ方について総括し、以下のように述べている。

一度は伝統的な女性のイメージの超越を試みたが、スポーツ少女たちがそれを超えることはやはり難しく、そして社会からも女性アスリートのジェンダー越境は拒絶されていると考えられる。

このように、女性が主人公となるスポーツものは、七〇年代のスポ根マンガから二〇〇〇年代の作品へと移行する過程で女性の描かれ方が大きく変化することがわかる。この変化からは女性がジェンダーを超越することの難しさを読み取ることが出来る。また、二〇〇〇年代の作品の特徴として男性集団に参入する少女の存在がみられるようになったことを指摘している。そして彼女たちの参入条件として「女としてのナルチズムを欠いている」とい

う点を挙げている。しかし、この試みは男性集団からセクシャリテイの対象としてみられることよって失敗している。仮に先程のジェンダーを超越したとしても、このセクシャリテイの問題から、女性の男性集団への参入は拒絶されるのである。

今回は少年マンガである『アイシールド21』を分析対象とする為、基本的には男性集団の内部における女子選手について着目し、考察していく。また、その際先程挙げた少女マンガにおける女子選手の傾向との比較も行いたい。

『アイシールド21』に登場する女性でチームに関わるものを役割別に簡単に分けると、女子マネージャー・チアリーダー、女子選手が挙げられる。本論では女子マネージャーと女子選手に焦点をあて、その存在が作中にどのように影響を与えているかを見ていきたい。

### \* スポ根マンガからの変化

斉藤環(6)は、七〇年代のバレーマンガ『サインはV!』(一九六八)と二〇〇〇年代に描かれた同競技のマンガ『少女ファイト』(二〇〇六)を比較し、『少女ファイト』では『サインはV!』で描かれていたような魔球や現実にはありえない描写が排除されていることを指摘した。また、両者の最大の違いとして、『少女ファイト』にはスポ根がほとんど描かれていないことを挙げた。そして、これらの違いについて以下のように述べている。

一般にスポ根が衰退したのは、80年代に人気を集めたあだち充『タッチ』(小学館)の登場以降とされる。もちろん、『タッチ』の軽妙さや恋愛要素などは本作にもしっかりと受け継がれている。しかし本作には、80年代的なシニシズムやはぐらかしの要素はほとんど見られない。誤解を恐れずにいえば、ここには「スポ根」とは別の意味での、きわめて勁い精神性が存在する。しかしそれは、もはや「根性」のかたちをしていない。それはまず何よりも「他者への配慮」というかたちで現れる。

斉藤はこの系統の先行作品として『おおきく振りかぶって』(二〇〇三)を挙げ、この作

品においてスポーツマンガのなかで登場人物たちの関係性を重視して描く「関係主義」がはじめて全面的に導入されたことを指摘している。

岩間夏樹(7)もまた、二〇〇〇年代のスポーツマンガである『おおきく振りかぶって』(二〇〇三)と『少女ファイト』を例に挙げ、スポ根マンガからの主人公像の変化を指摘している。この二作の主人公は共にメンタル面に問題を抱えた存在として描かれる。また、その他の登場人物たちの人間関係に関しても微妙なものがあり、彼らのもつ「感情的なわだかまり」が物語の軸になっていると述べている。そして、両作品のテーマを「対立」とそれを通じた人間としての成長であるとし、これを近年のスポーツマンガの一つの特徴であると指摘している。このように、人間関係の問題が話の軸となる理由の一つとして、白松が一九八〇年代以降のスポーツマンガにおいて主人公のアイデンティティー形成について他者の承認が重要視されるようになった、と述べていることも関わっていると考えられる。本論では『アイシールド21』の中に含まれるスポ根的要素、またスポ根マンガとの相違点について述べる。

このように、スポーツマンガというジャンルは様々な観点からの考察が行われている。本論文では、このような観点から『アイシールド21』について考察する。

## 第二章 作品解析

### \* 仮面のヒーロー

『アイシールド21』というタイトルは、主人公である小早川瀬那のことをあらわしている。21は彼の背番号。ヘルメットにつけられた緑のアイシールド(本来は目の保護のために使用されるものである)は他の運動部に瀬那が引き抜かれないう、主将の蛭魔妖一によって付けられたものである。彼のポジションはランニングバックであるため、背番号はアメリカのプロアメリカンフットボールリーグであるNFL(National Football League)によって規定された20から39までの中から任意のものを選ばば良い。しかしこれに関しても蛭魔

によって指定されたものである。

蛭魔「いいか…試合中は小早川セナの名前は捨てる！」

そう お前の選手登録名は

アイシールド21!!!」

『アイシールド21』(一巻六〇頁)

しかし、このアイシールド21という単語は後に異なる意味を持つ。それは107話で「本物のアイシールド21」の存在が明らかになるためである。この「本物」はかつてアメリカンフットボールの名門校であるアメリカのノートルダム大附属中に所属していたとされ、格や能力から瀬那とは似ても似つかない人物である。この地点においては「本物のアイシールド21」を知る人物との試合に勝利することでひとまず「本物問題」は先延ばしになる。しかし151話で「アイシールド21」を名乗る紫のアイシールドを付けた選手、赤羽隼人が現れることによつてこの問題は再び立ち上がる。この問題の解決に必要不可欠なものであると考えられるのは赤羽の登場直前に交わされた甲斐谷陸と瀬那との間に交わされた以下の会話である。この甲斐谷陸は、敵チームに所属するライバルであり、瀬那の幼馴染でもある少年である。

陸 「セナ

いつまでつけてるんだ

そのアイシールドの仮面」

瀬那 「仮面？」

陸 「ノートルダム大なんてハッターリ

頼らなきゃなんないか？」

(中略)

陸 「お前はもう偽者なんかじゃない

一人のアメリカンフットボール選手だ」

『アイシールド21』（二七巻一七八頁）

この言葉が瀬那にとって重要な意味を持っていることは、後にアイシールドを脱ぐ直前の回想で、このシーンが登場することからも明らかである。瀬那にとって他者から与えられた素顔を隠すことのできる「アイシールド」、そして「アイシールド21」という名前は彼がアメリカンフットボール選手としてのアイデンティティを維持する為に重要なアイテムとして機能していた。しかし幼馴染（他者）からの承認を得ることにより、赤羽との対戦で自らのアイデンティティの一部であったアイシールドという仮面を外し、「アイシールド21」という選手登録名ではなく、自分の名前で試合に出場することが可能になるのである。瀬那は赤羽との試合後、彼から紫のアイシールドを受け取り、以降もこのアイシールドを付けて試合に出場している。しかしその際「アイシールド」は最早、自己のアイデンティティを規定するアイテムではなく、「仮面」としての機能は失われるのである。

第一章でも触れた通り、白松は一九八〇年代以降のスポーツマンガにおいては「他者からの承認」が重要視されているとし、そのようなスポーツマンガの主人公の人格類型パターンとして、主人公が自己を過小評価している場合と主人公の誇大自己がみられる二つの両極端なパターンを指摘している。本作の主人公の人格類型については前者が適応されると考えられる。『アイシールド21』においても先程述べた通り、「他者からの承認」が物語内で大きな意味を持っている。この点で、主人公のアイデンティティの確立過程において『アイシールド21』は一九八〇年代からの流れを引き継いでいるといえる。

### \*ポジション別の描かれ方

ここではアメリカンフットボールを題材としたスポーツマンガにおける、ポジションとキヤラクターの関係、またポジション別の描かれ方をいくつかの作品と比較しながら見ていき

たい。なお今回比較テキストとして使用するのは、NFLの日本語公式サイト「NFL JAPAN.COM」(8)内でアメリカンフットボールマンガとして『アイシールド21』と共に取り上げられている『ノーハドル』(一九九二)および『フットボール鷹』(一九七七)の二作品である。

まず初めに、アメリカンフットボールのポジションについて軽く触れたい。アメリカンフットボールは一人対一人で行うスポーツである、攻守が完全に分かれており、オフフェンスチーム、ディフェンスチーム、及びボールを蹴る際に登場するスペシャルチームの三つのユニットで構成されている。オフフェンスチームを構成するのはクォーターバック(QB)・ランニングバック(RB)・ワイドレシーバー(WR)・タイトエンド(TE)・オフフェンスライン(OL)。ディフェンスチームを構成するのはラインバッカー(LB)・コーナーバック(CB)・セイフティ(S)・ディフェンスライン(DL)。スペシャルチームを構成するのがキッカー(K)・キックリターナー(KR)・パンター(P)・パントリターナー(PR)・スペシャルチームプレイヤー(SP)である。

このように、アメリカンフットボールは細かくポジション別に分かれている。本編中はこのポジションに関わる以下のような会話がある。

瀬那「アメフトもやっぱり——」

取り柄ひとつじゃダメですか？」

蛭魔「バーカ 逆だ

なんかひとつできる奴が欲しいんだよ」

栗田「専門職のゲームだからね」

『アイシールド21』（三巻一四三頁）

この会話からも分かる通り、アメリカンフットボールではそれぞれポジションごとにするべき役割がかなり異なっている。その上、基本的に出場する選手が攻守で異なるため、直接

のライバルとなる選手はかなり限定的になりがちである。(たとえば、オフENSEスのBであればディフェンスのBの選手、オフENSEスのCであればディフェンスのBの選手がライバルになりやすい)この点について、『フットボール鷹』の巻末で著者の川崎のぼる(9)は以下のように語っている。

スポーツ漫画に必要絶対不可欠なのは主人公とそれに相対するライバルのドラマだが、これがまたフットボールでは難しい。野球では、投手が投げてそれを打者が打つ！そこに「三振をとってやる」「ホームランを打ってやる」というライバル同士の対立があり、ドラマも生まれる。しかし、フットボールは選手が完全に攻撃と守備に分かれているのだ。攻撃側の選手は敵の守護側の選手としかコンタクトはない。片方は攻めるだけ、もう片方は守るだけ。ライバル関係がづくりづらいスポーツなのである。(中略)

この作品を描いてから、もうかれこれ20年経つ。だがその後、アメリカン・フットボールをとりあげた作品があまりに少ないのは、これらのことに起因しているのではないだろうか。

このようにアメリカンフットボールは分業体制が敷かれている為、マンガにした際ライバル関係を作るのが難しい競技であるといえる。『ノーハドル』・『フットボール鷹』の両作品にもそれぞれ主人公のライバルとして考えられる人物が登場するが、その存在はいずれも決定的と言えないものであった。しかし本作ではこの問題が解消され、むしろライバル関係から発生する物語が作品の中心に据えられている。その理由として、主人公チームの人数とその特徴および特定のポジションに特化したチームの存在がある。主人公チームは、まだ作られたばかりのチームである為、人数が少ない。その設定上主人公チームは主要選手のほとんどが攻守両面に出場している。アメリカンフットボールでは先程挙げた三つのチームそれぞれに異なる選手を起用することが可能であり、基本的にはそのようになっていく。しかし、それでは描かなければならない人数があまりにも過剰になりマンガで描くことが非常に困

難になる。それを避けるためにもこの少数のチーム設定は意味があると言える。また、このように両面出場をすることにより敵のオフENSEスチーム・ディフェンスチームの両方にライバルを作ることが可能となり、様々なポジションの人物をライバル候補として指定することが出来るのである。また、作中に主人公チームの特徴が以下のように述べられている。

泥門の選手は皆総合力で見れば凡才だが：一点集中させた各々の得意技

その土俵に戦術的に引きずり込むことで綱渡りのように勝利を収めてきた

『アイシールド21』(二五巻九六頁)

このように、主人公チームである泥門は基本的に一点集中型の選手の集まりである。そのため、対戦中は自らの得意分野を使った一対一の勝負になることが多い。その際には明確に対戦相手が確定するため、ライバル対決の構図が強調されると考えられる。また、特定のポジションに特化したチームの存在も重要である。この際、特定のポジションはチームによって異なり、敵チーム全てが主人公と対立するようなポジションを有しているわけではないことに特徴がある。これによって、従来あまり描かれてこなかったポジションにも焦点が当たりやすくなっている。また、様々なポジションに焦点が当たりやすい理由としては主人公チームを作った三人の選手がそれぞれ異なるチームに所属しているという設定もその一つであると考えられる。次にポジションによる描かれ方の頻度とその違いについてみていきたい。

『アイシールド21』に登場する人物のポジションとキャラクターの関係は、『ノーハドル』のものと同様に近く、主人公は両者ともB、主人公の親友はCというポジションについている。このポジションは共にオフENSEスチームで攻撃の要となるポジションであり、地上戦の主役である。『フットボール鷹』の主人公は、Cのポジションのひとつであるガード(G)、B、Bという三つのポジションを経験しているが、中心的に描かれているのはB時である。このように、BやCのような攻撃の要となるポジションはその役割から主人公やその友人、

という物語の中心となるようなキャラと非常に親和性の高いポジションであると言える。これに加え、司令塔であり頭脳戦が展開されるアメリカンフットボールの中で一番の花形ポジションであるⒷというポジションに関しても三作品の中で重要なポジションとしてよく描かれている。それは、三作品に共通して「Ⓑの消失とその乗り越え」というエピソードが描かれることから明らかである。本作では東京大会の決勝戦でのⒷの負傷という形でこのエピソードが描かれ、それを乗り越えるため主人公自らがⒸになる、という手段をとっている。これは『フットボール鷹』で描かれているもの同じ解決法であり、主人公がⒸポジションにつくことになる。以上のことから、Ⓒというポジションは主人公としては描かれていなくとも、作品内に大きな影響を与える存在であるといえる。

これらと比較した際、今まであまり描かれてこなかったポジションがある。その中でも注目したいのが「ライン」である。このポジションが描かれにくいのは、直接点を取るポジションではなく、壁役であることが大きい。しかし、本作ではこのポジションを大切に描いている。そのことは、「ライン」に特化したチームとの試合が始まる41話冒頭のモノログからも読み取れる。

ライン そこは地上で最も過酷な9m

チームの壁となる最強戦士—— ラインマン達の闘技場

彼らはボールに触れない 勝利への道を走るのには彼らではない

だが彼らこそが 勝利への道を切り開くのだ!!

『アイシールド21』（五巻一三三頁）

このようなモノログは他のポジションには採用されていない。作中、主人公チームと対戦したチームでこの「ライン」を中心として構成されているものが三チームある。この三チームは他のチームとの試合と比較して特に「ライン」同士の戦いに焦点をあてて描かれている。この「ライン」に度々焦点を当て、このポジションの重要性を強調した描き方は本作の

特徴であるといえる。

#### \*マイナースポーツの描き方

本作では主人公の所属する泥門デビルバツをはじめ、各校のチームにはそれぞれ特徴的な名前が付けられている。そして、付けられた名前はそのチーム内のキャラクター造形やチームの特徴、攻撃形態に大きな影響を与えているものが多い。39話から登場するチーム「太陽スフィンクス」などは特にその傾向が強いといえる。このチームはスフィンクスと言う名の通り、チーム全体がその容姿も含め古代エジプトをイメージして作られている。また、このような特徴に加えて作品に登場する選手たちの多くが非常に個性的な容姿をしており、あつぱつをみればそのキャラクターだと分かるようにつくられている。これはアメリカンフットボールに限らず、防具をつけるスポーツ全般にいえることであるが、登場人物の顔が防具に隠れて誰か分からない、ということは特にルールの把握があいまいなスポーツにおいては人物の把握を著しく困難にするという点において致命的である。このことから『アイシールド21』においては、分かりやすいデザインが重要な役割を果たしていると考えられる。



① 『アイシールド21』（二巻一六七頁）

② 『アイシールド21』（八巻一六六頁）

また、試合内にみられる表現方法についても同じことが言える。前ページの図のように、対一の勝負が始まった際、それを行う人物の間に毎回VSの表記をいれることで、試合の流れが非常に把握しやすくなる。また、このVSの表記は試合中だけでなく日常の場面でも見られる。このように、日常の場面においても同様の描写をちりばめることによって、この表現がより効果的に機能するのである。

登場人物に関しても物語の把握を促す機能を持つものが多数存在する。序盤においては主人公である瀬那がアメリカンフットボール初心者であるため、彼の立ち位置は読者と同じものとなる。そのため、彼の疑問に答えることで読者のもつ疑問も併せて解決することが可能となる。中盤以降においてはチアリーダーの少女が加わることによりこの役割は瀬那から彼女へと移行してゆく。

今までに取り上げたいいくつかの描かれ方から注目したいのは、マイナススポーツをマンガという媒体で描く場合、読者の把握を促すものとして「絵」が与える影響が非常に大きいという点である。マイナススポーツを描く際には、読者に伝えるべき情報量がどうしても多くなりがちである。この際、説明に文章を割くのではなくその分を絵で語ることににより、物語をより分かりやすくテンポよく進めることが可能となっている。

#### \* アメリカ力を目指す

アメリカンフットボールという名の通りこの競技の本場はアメリカであり、作中には主将の使用するスラングや、マネージャーがアメリカ人の血をもつクォーターであるという設定など、「アメリカ」の存在を意識させる描写が多数配置されている。これに関しては、先程の頁で比較対象として挙げたマンガに関しても同様のことがいえる。『フットボール鷹』は、主人公である日本人の青年がアメリカに渡り、プロフットボーラーを目指す物語である。そのためマンガの舞台はアメリカであり、当然のことながら出てくる人物のほとんどがアメリカ人である。このことから、この競技を描く際にはアメリカは切り離せないものであり、その方向性については目指すべきものとして物語の中に存在しているといえる。

本作は、高校のアメリカンフットボール部を舞台として描かれている。そのため中心となるのは高校選手権であり、第一話からゴールとして設定されているのはこの大会の決勝戦であるクリスマススボウルである。基本的に物語はこの大会を軸として進められる。しかし、本作においてもアメリカとの間に直接的な関わりが描かれる場面が存在する。それが初めに描かれるのは七巻の半ばから一〇巻にかけて行われる来日したアメリカチームとの対戦および夏休みのアメリカ合宿である。これを描く為に約三巻分ものページが割かれている。このアメリカ合宿そのものは先程の大会のための訓練を行うものであるが、その場所としてアメリカが設定されたことは必然的なものであったといえる。また、このアメリカチームとの出会いによりこのチームに所属する選手と主人公チームの間につながりが発生する。これは物語の終盤、クリスマススボウル後の世界大会戦につながる布石として機能している。

その点で、当初から予定されていたクリスマススボウルという一つのゴールを迎えた後に描かれる世界大会戦でのアメリカとの対決は本作において重要な意味を持つ対決であると言える。このラストの対アメリカ戦は作中でははつきりと描かれていないが作者インタビュー(10)の中で主人公の在籍する日本チームがアメリカチームに敗れたことが記されている。初めに述べたとおり、アメリカンフットボールマンガにおいて、アメリカンフットボールとアメリカは切り離せないものとして描かれている。ラストでアメリカに勝利しないことによつてこの関係性は継続し、目指すべきものとしてのアメリカ像はその後も維持されていくのである。

### 第三章 少年スポーツマンガと女性

スポーツマンガというジャンルではしばしばジェンダーの問題についての言及がなされてきた。本章では『アイシールド21』に登場する女性たち、特に女子マネージャーと女子選手の役割から、この問題を考えたい。



## \*女子マネージャー

スポーツマンガ、特にチームスポーツに登場する女性キャラクターの代表的な役割として女子マネージャー、またはそれに類する立場の女性が挙げられる。この女子マネージャーについては、高井昌史の著作である『女子マネージャーの誕生とメディア——スポーツ文化におけるジェンダー形成——』を元に考察を行う。

高井は、マンガというメディアのなかに登場する女子マネージャーのはじまりについて以下のように述べている。

一九七〇年代に入ると、女子マネージャーが主人公の少女マンガが現れてくる。女子マネージャーが物語の主役となったのだ。その後八〇年代以降も、女子マネージャーは少年マンガやスポーツドラマのなかにしばしば登場し、スポーツマンガ、スポーツドラマのなかには欠かせない存在となっていた。(中略) ちなみに、七〇年代の少年マンガで、女子マネージャーが登場するのはほとんど存在しない。

このように七〇年代、女子マネージャーが描かれていたのは主に少女マンガの中であった。しかし、八〇年代以降になるとその傾向に変化が訪れる。女子マネージャーが描かれる媒体が少女マンガから少年マンガへと移行したのだ。そしてそこで発生したメディアにおける女子マネージャーの典型的なモデル、また大衆を持つ女子マネージャーのイメージとして八〇年代の少年スポーツマンガである『タッチ』のヒロイン、朝倉南の存在が挙げられている。彼女は今でも多くの人間が「女子マネージャー」を想像する際に浮かぶ像として存在している。高井は彼女のような女子マネージャー像がその後の典型的なモデルとなっていた理由について、以下のように述べている。

メディアのなかでも、そしておそらく大衆のなかでも、女子マネージャーという物語は認知され、肯定的に評価されていたのである。特に若者にとって、あだち充のマンガ・

アニメ『タッチ』、『H2』など)は大きな影響力を持っていた。なぜなら、それは性役割に従順で、しかもかわいいマネージャー像であり、ジェンダー的側面からもセクシユアリティの面からも女子マネージャーのあるべき姿を規定していったからである。

このような特徴を持つ朝倉南型の女子マネージャー像は八〇年代に規定され市民権を得た。この典型的な女子マネージャー像を踏まえつつ、『アイシールド21』に登場する女子マネージャーについて考えてみたい。

主人公チームの女子マネージャーとして登場するのは、ヒロインの一人でもある「姉崎まもり」というキャラクターである。まもりは主人公・瀬那の幼馴染の美少女。瀬那より一つ年上であり、姉のような存在として描かれている。まもりは瀬那に対して非常に過保護であり、(これは彼が幼いころからいじめられることが多かったためである)彼が部活内でいじめられていると勘違いしたまもりはアメリカンフットボール部をやめさせようとする。しかし瀬那の「続けたいんだ アメフト部!」という言葉と、彼の仕事の負担を減らせば上手くいくという主将・蛭魔の言葉から、マネージャーとしてアメリカンフットボール部に参加することとなる。

この、女子マネージャーとしてのまもりの描かれ方は、東京大会四戦目の巨深高校との対戦をおよその境として変化していると考えられる。まずは初期の彼女の描かれ方の中でいくつか特徴的なシーンをみていきたい。(図①～図③)

①から③の図は、どれも女性のジェンダー的な役割が強く描かれていることがわかる。初期はこのような場面がこのほかにも多く登場する。これに彼女が男性集団からセクシユアリティの対象として描かれていることを合わせると初期の彼女の描かれ方は、先程典型的な女子マネージャー像として挙げられていた「性役割に従順で、しかもかわいいマネージャー像」に合致していることがわかる。



- ① 『アイシールド21』(二巻三二頁)
- ② 『アイシールド21』(二巻五六頁)
- ③ 『アイシールド21』(三巻一六四頁)

この初期段階と比較し、巨深高校戦以降の彼女の描かれ方をみていく。(図④～⑤)

④は、巨深高校戦の一場面である。この場面で彼女は自らの能力(知識)を使い、敵チームの分析を行っている。そして次の場面で彼女の分析がチームに伝わり、それは戦況を変える一手となっている。⑤の場面でも彼女はベンチから試合の進行に関わる指示を出している。このように、彼女はベンチに居ながらも試合の流れに影響を与えることの出来る人物として機能していることがわかる。また、後半では初期に多くみられた①～③の画像のような描写はほとんどみられなくなる。



- ④ 『アイシールド21』(一四巻一六八頁)
- ⑤ 『アイシールド21』(三四巻六二頁)

このような点で、後者の役割は先程の典型的なマネージャー像とは異なるものであるといえる。ここで、もう一度彼女がアメリカンフットボール部に入学したきっかけを思い出したい。彼女が、入部を決意した理由は瀬那の仕事の負担を減らすためである。この仕事というのは、瀬那が初めにアメリカンフットボール部に入る際に行おうとしていた「主務」としての仕事を目指す。この主務という役割について、マンガ内では以下のように述べられている。

瀬那「…その主務って何ですか？」

栗田「ん？ああ主務ってのはね

スカウティングって言って敵のプレイを分析したり

対外試合をセッティングしたり

マネージャー  
管理職全般を受け持つチーム運営の最高責任者」

『アイシールド21』（一巻三八頁）

当初まもりはマネージャーとして入部しており、その時点では主務としての仕事は瀬那が担っていた。(実際には選手として試合に出場していたためほとんど機能していなかったが)彼女が正式に主務であると明言されるのは、東京大会三位決定戦の入場シーンである。そこで彼女はマネージャー兼主務として選手とともに紹介されている。このような主務としての役割を持つことで彼女の存在は作中において必要不可欠な存在となるのである。またこの点で、彼女の描かれ方は先行論でまとめた「能力によって男性集団へ参入していこうとする女性監督」の描かれ方と非常に近いものがあるといえる。近年、このように自身の能力によりチームに関わるマネージャー像がいくつかの作品で見られるようになってきた。しかし、先程も述べたとおり多くの人が女子マネージャー像を浮かべる際にはやはり初めに挙げたようないわゆる典型的なマネージャー像が根強く残っていると考えられ、このようなマネージャー像もまたいくつかのマンガによって描かれ続けている。女子マネージャーは少年スポーツマンガのなかで女性を描く際に最も多く場登場する役割であると言える。そのため今後、どちらのタイプのマネージャー像が続いていくか、という問題は少年スポーツマンガにおいて描かれる女性像全般に大きな影響を及ぼすものであると考えられる。

#### \* 女子選手

本作では、少年を主人公とし男性集団で構成されたチームスポーツマンガには珍しく、敵選手としてではあるが女子選手が登場する。この女子選手と、その存在理由について考えてい。

本作にみられる女子選手は、全国大会の決勝戦の相手校の選手として登場する。彼女は当

初所属チームの中で中心として描かれる選手の一人であった。しかし、その直後に行われた世界大会編のみならず、そこに出場する選手を決定するトライアウトの場面においても彼女の存在を確認することはできない。このチームで描かれていた彼女以外の中心人物がそのまま世界大会編に引き続き登場していることを考えると、何も説明のないままの彼女の突然の退場は不自然にみえる。彼女は全国大会決勝に登場するチームの一員、しかもチームの司令塔である<sup>⑤</sup>をつとめ、能力的には他学校でエース級であった人物を圧倒するような存在であることが記されている。であるにもかかわらず彼女が去ってしまったのはなぜだろうか。この鍵となるのが、「能力」の問題である。彼女がアメリカンフットボール部に所属しているのは、そのチームの主力選手によってその能力を見出されたためである。彼女の所属するチームの特徴はアメリカ的な「実力絶対主義」である。本作に女子選手が登場する最大の理由は、この特徴を際立たせるために効果的な存在であるからだと考えられる。そのため、このような「実力絶対主義」のチームを離れてしまうと作中における彼女の存在理由は消滅してしまうことが分かる。しかし、世界大会に出場する選手は基本的に「実力」によって選ばれている。それにもかかわらず彼女が退場しなければならなかったのは、世界大会出場には「実力」に加え、「意志」が非常に重要な要素として求められるためである。もちろん、世界大会に出場するためのトライアウトには自らの意志で参加する必要がある。本作の女子選手は主人公と同様、当初半ば強引にアメリカンフットボール部に入部させられており、性格面でも主人公に似た存在として描かれている。しかし、主人公とこの女子選手では決定的に異なる点がある。それは、主人公が「意志」の獲得に成功し、自らの意志で選手になることを選択したことに対し、意志が欠けたままの存在として描かれているという点である。その点で、「意志」というくくりの中で彼女は主人公と相対関係にあるといえる。このことから、仮に彼女に「意志」が与えられ、その後も継続して登場していたならば、本質的に主人公に似ているとされる彼女の存在は全く異なるものになっていたと考えられる。

また、男性集団に参入した女子選手という観点において彼女の存在を考えた際、前述の通り所属チームが「実力絶対主義」ということもあり、彼女の存在は男性集団に受け入れられ

ているかにも見える。しかし、彼女の参入条件はかなり限定的なものである。本作で女子選手の男性集団への参入はこのような条件下においてのみ有効であり、このような条件を離れたところでは彼女の存在は受け入れられない。このように、男性集団への参入に関しては、一見問題なく成立しているようにみえるものの、いまだ問題は残されたままであるといえる。

#### 第四章 スポ根マンガと『アイシールド21』

本章では、スポ根型スポーツマンガと『アイシールド21』について考えたい。初めに「スポ根マンガ」という単語について『大衆文化事典』(11)の定義を以下に記す。

スポーツ根性ものマンガの略称。メキシコ五輪前後の一九六七〜六九年を頂点とするブームをよんだ。火つけ役となったのは『巨人の星』(梶原一騎原作、川崎のぼる作画、『少年マガジン』六六〜七一年)。努力型の主人公が血のじむ特訓を重ね、超人的な必殺技をあみだして天才のライバルに勝利するといった図式化されたストーリーが高度成長期の価値観に一致するエンタテインメントとして支持された。

この定義を踏まえ、以下の三つの観点から本作を見ていきたい。

##### \*特訓

本作には、印象的な特訓がいくつか登場する。そのなかでも、特に注目したいのがアメリカ合宿中のエピソード「死の行軍」<sup>デス・マーチ</sup>である。この「死の行軍」<sup>デス・マーチ</sup>は四〇日以内にテキサスからポジション別の練習を行いながらひたすらラスベガスまでの二〇〇〇kmの距離を進み続ける特訓である。この特訓はその名前をみてもわかるように非常に過酷なものであり、以前この特訓を行った結果選手生命を絶たれた人物の存在やこの過酷さから逃げ出そうとするチームメイトの存在も確認できる。このような過剰に厳しい特訓描写はスポ根マンガとの類似

性がみられる。この特訓は先程も述べたように過去に行われていたものであり、作中でも「時代遅れ」なものであると指摘されている。この点で本作で描かれているこの「特訓」はスポ根マンガに登場するものと同じ性質をもつものであるといえる。また、この合宿後初めて対戦するチームがこのような特訓を否定する点で主人公チームとは逆方向の価値観を持ったチームであることにも注目したい。このチームに勝利することによって、根性を必要とするこのような「特訓」は勝利への必須条件であることが示されるのである。

##### \*天才と凡人

先程挙げたスポ根マンガの定義の一つとして、「努力型の主人公対天才のライバル」という構図が示されていた。次にこの点についてみていきたい。

本作の主人公、および主人公チームは基本的に天才型ではなく努力型の人間によって構成されている。そのため、主人公とライバル選手たちとの関係は先程挙げたスポ根マンガのライバルの構図に当てはまると考えられる。

本作において特徴的なのは、敵チームの選手との間に生じるライバル関係ではなく同じチーム内で生じる横方向のライバル関係である。中でも中心となって描かれる二選手の対比についてみていきたい。この二選手は両方とも敵チームに所属する選手であるがそれぞれ努力型の選手として描かれている。彼らは主人公チームのライバルでもある同チーム内の天才型の選手に対し強いコンプレックスを持っている。しかし、この天才型のチームメイトに対するアプローチは両者の間で異なっている。一方は天才への挑戦を示し、もう一方は凡人としての自分を受け入れ天才を活かすことに従事している。ここで描かれる差異と彼らの行動は本作内にくくとも描かれる。ここからこの天才対凡人の対決は従来スポ根もので描かれてきたものと比較した際、より複雑なものとして描かれていることが分かる。また、この横方向のライバル関係は第二章で取り上げた、「ポジションとライバル」の問題とも関わってくる。このように同じ部内で疑似ライバル関係を作ることによってポジションが違う選手間においてもある種のライバル関係を設定することが可能となるのである。

\*勝利と努力・根性

スポ根マンガでは、主人公の行う「努力」や「根性」は後に訪れる「勝利」とワンセットで描かれてきた。この二つの関係性についてみていきたい。

本作において、「勝利」という言葉はかなりの頻度でみられる単語の一つである。そして、この「勝利」という単語を考える際には蛭魔妖一というキャラクターが鍵になってくる。彼は主人公チームの主将を務める人物であり、このチームは基本的に彼の思想の影響下で動いている。その点で彼の言動はこの物語内において非常に重要なものであると考えられる。作中でこのキャラクターの行動原理の中心には一貫して「勝利」の二文字がある。それは以下のような科白からもうかがえる。

蛭魔「勝て 欲しいモンがあるならな

アメフトはそういう世界だ」

『アイシールド21』（八巻一一八頁）

蛭魔「知ったことか

勝ちより大事なことなんざねえ」

『アイシールド21』（二二巻五二頁）

また、東京大会は大会会長による以下のような科白からの幕開けになる。

「え—— 皆それぞれ

思いの丈があるでしょう 勝利への渴望があるでしょう

（中略）

敗者に敢闘賞は無く 勝者のみが栄光を得る世界

君達の使命はただ一つだ 勝て!!」

『アイシールド21』（一一巻一二四頁）

このように、本作では過剰に「勝利」の重要性が描かれていることがわかる。

では次に「努力・根性」といった要素についてみていきたい。これらの単語は本作では全体的にプラスの意味で使用されている。この「努力・根性」の描写は主人公チームにおいて特に顕著に描かれている。それは、主人公チームの入部テスト「地獄の塔」<sup>ヘルタワー</sup>からも明らかである。このテストは氷を抱え、それが溶けないうちに東京タワーを登りきる、というものであった。これに合格した人物だけがチームの一員になることができるのである。このテストにおいて重視されるのは能力よりもむしろ根性と意志であるといえる。つまり、主人公チームに入るためには前提として根性が求められ、主人公チームはそれを満たす人物のみで構成されたチームである。先程の「死の行軍」<sup>デス・マーチ</sup>では、これを行う前に改めて選手たちに意志を尋ね、それを明確化させている。このことによつて更に「努力・根性」といった要素を強化していると考えられる。

では、本作においてこの「勝利」と「努力・根性」はつながっていると見えるだろうか。先程「特訓」の頁でも述べたとおり、本作では「努力・根性」は勝利に必要な条件として描かれている。そしてそれは対神龍寺戦において、より決定的な形で描かれる。この神龍寺チームに所属する阿含という選手は天才であるがそれ故に努力を怠っているキャラクターとして描かれ、対する蛭魔は才能を努力で補うキャラクターとして描かれている。以下は、このままでは主人公チームの負けが確定する局面において、延長戦に持ち込む最後のチャンスとなる場面である。

阿含「40ヤード走 5秒2

この距離ならギリギリ逃げられやしねえよ…!!」

（中略）

蛭魔「テメーが神龍寺で練習サボってる間——

0.1秒縮めんののに一年かかったぜ：!!」

『アイシールド21』（二三巻二頁）

ここで言われている「40ヤード走 5秒2」とは、蛭魔の一年前までの記録である。阿含は一年前の蛭魔の記録から、このタイムならば蛭魔に追いつくことが可能であると考えていた。しかし、この蛭魔はここで彼は日々の基礎練習の結果として手にした0.1秒によってギリギリの局面で逆転へのチャンスを手に行っている。つまりここで彼は「努力」という武器を使い、「勝利」を手に行っていることが分かる。では、作中でこの逆は成り立つといえるだろうか。本作には、先述したとおり天才対凡人の対決が様々な場面・人物によって描かれている。凡人として描かれている中に主人公チームに所属する雪光学という人物がいる。彼は今まで勉強ばかりしていたためほとんど運動をしなかった。しかしアイシールド21の活躍をみたことで入部を決意し先程の「死の行軍」<sup>デス・マーチ</sup>にも死に物ぐらいでくらくらいつき、これを達成した。その点で彼は先程の蛭魔同様「努力」の人として描かれているといえる。しかし、彼は正式な部員であるにも関わらず当初大会でレギュラーとなることは叶わなかった。

蛭魔 「17年間机にしがみついていた男が

たかが4か月の猛特訓でバスケット部に勝てると思うか？」

（中略）

姉崎 「これは皮肉とかじゃなくてただのマナージャーの質問…

勝つ事より大事なことはないの？」

蛭魔 「ねえよそんなもん 負けたら終わりだ」

『アイシールド21』（二一巻四〇頁）

このように、本作では勝利には努力が必要条件である。しかし、努力が必ず勝利につながる、ということに関しては否定されている。彼はその後レギュラー入りを果たすが、それは

彼が「勝利」に貢献できる人物となったためである。また、世界大会編においてアメリカとの勝負で日本チームは引き分けまで持ち込むことに成功するが、最後は敗北により幕が閉じられている。このことも「勝利」と「努力・根性」のつながりを否定しているといえる。

以上から、本作では「勝利」と「努力・根性」の間には双方向の関係ではなく一方的な関係のみが存在するといえる。

三つの観点から、スポ根マンガとの比較を行った。その結果、本作はスポ根マンガによく見られる要素がいくつも含まれるが、その描かれ方に関して高度経済成長長期にブームを巻き起こしたスポ根マンガとは異なる点が多くみられることが分かった。

おわりに

今回、卒業論文を書くにあたって本作を見直したところ、以前には注意を払わなかった場面にも興味深いものを多く見つけることが出来た。また、比較作品として同じ競技の作品を調査したところ、時代によってかなり描き方の差がみられることに驚いた。現在スポーツを描いた作品は多岐にわたり、マイナーなスポーツを描いたものも数多く存在している。スポーツものがどのような変化をとげていくかといった予想は今のところ不透明である。しかし、これからのこのジャンルが数あるマンガの中の一角を担っていくことは間違いないことだと考えられる。今後も引き続きこのジャンルの作品の動向を探っていきたいと思う。

（註）

（1） 白松賢 「スポーツマンガにおける若者のアイデンティティ―少年マンガを中心

に―」 『徳島文理大学文学論叢』 十七巻 二〇〇〇（平成一二）年三月 71頁

（2） 高井昌史 『女子マナージャーの誕生とメディア―スポーツ文化におけるジェ

- ンダー形成―』二〇〇五（平成一七）年 ミネルヴァ書房 110頁、136頁
- (3) 藤田由美子 「スポーツマンガに描かれたジェンダー秩序に関する考察―野球マンガにおける女性監督の分析より―」 『九州保健福祉大学研究紀要』 二卷 二〇一〇（平成二二）年三月 74頁、76頁
- (4) 浦瀬和也 「スポーツマンガにおける「ホモソーシャル・ファンタジー」二〇一三（平成二五）年二月二一日 43頁
- (5) 堀籠美佳 「スポーツ少女にみるジェンダー―一九七〇年代と二〇〇〇年代のマンガ比較による―」 『東北学院大学教養学部論集』 二〇一三（平成二五）年八月 162頁、174頁、175頁
- (6) 齊藤環 「あらゆる関係はS・Mである」  
<http://shuchi.php.co.jp/article/1082> 二〇一五年一月二〇日閲覧
- (7) 岩間夏樹 「イマドキの若者考(15・最終回)スポーツマンガの現在」 『労働基準広報』 通巻第一六七巻 二〇一〇（平成二二）年一月 38頁～41頁
- (8) NFLJAPAN.COM <http://www.nfljapan.com/> 二〇一五年一月二〇日閲覧
- (9) 川崎のぼる 『フットボール鷹』六巻 一九九六（平成八）年一〇月九日 335頁、336頁
- (10) 稲垣理一郎 「夢中で駆け抜けた7年 「アイシールド21」に込められた思い」  
<http://www.47news.jp/sports/turnover/closeup/124554.html> 二〇一五年一月二〇日閲覧
- (11) 『大衆文化事典』 弘文堂 一九九一（平成三）年 416～417頁